TELENET
JAPAN
1

日本テレネット

このたびは「アルバトロス拡張コース」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。この拡張コースは別売の「アルバトロス」のシステム・ディスク（No.1ディスク）が必要です。なおロード方法および遊び方等は「アルバトロス」のマニュアル（説明書）をよくお読みになりまして、末長くお楽しみ下さい。

もくじ

(1) システムとしてのアルバトロス

アルバトロスはシステムディスク(No.1)およびコースデータディスクより構成されています。コースデータディスクとしてはシステムパッケージ添付の中級(No.2)、上級(No.3)コースをはじめオプションとして数種の拡張コースが用意されました。
アルバトロスは基本設計の段階でオプションとしての拡張コースが考えられていたため各コースデータディスクは同格の関係になっています。さらにコースデータディスクはメインプログラム以外の殆んどのデータを供給するため、かなり広範囲の自由度をもっています。ですから、アルバトロスはあまり制約にとらわれない自由なコースが作成できる可能性を秘めているのです。

(2) アルバトロスの構成

1. アルバトロス・システム・パッケージ

初級コース(No.1)……システム・ディスク
中級コース(No.2)
上級コース(No.3)

2. 拡張コース

1) エキスパートコース

PRO-I (No.1)……18ホール
PRO-II (No.2)……18ホール

2) ビジュアルコース

PHOTO (No.1)…… OUT 人物コース 9ホール
IN 動物コース 9ホール
SPACY (No.2)……18ホール

3) ワールドコース

ARC (No.1)……18ホール
ANTAC (No.2)……18ホール

4) 名門コースI……36ホール

5) 名門コースII……36ホール

(3) エキスパートコース

〈基本コンセプト〉 このコースはアルバトロス初・中・上級コースをマスターされた方がより一層難易度の高いコースで遊んでみたいという要望を満たすために設計されました。したがってシステム・パッケージの初・中・上級と同様、ゴルフコースとして、実際に存在しないような極端な地形はありませんが、エキスパートコースのプレイヤーにはより高度な判断力が要求されます。

〈特　　長〉 コースが海に囲まれた島コースであるため、ウォーター・ハザードが出やすいのと、コースを縦横にさえぎる木々が多いことが挙げられます。

■ワンポイントアドバイス

〈PRO-Ⅰ〉 11

第1打をバンカーのへりにつけるのもいいが、堅実な方には右まわりをお勧めしたい、それでも充分パーは狙える。

〈PRO-Ⅰ〉 14

第1打はフェアウェイの左側につけるのがベスト。
第2打がずっと楽になります。ここはイーグルが充分狙えますよ。

〈PRO-Ⅱ〉 9

第1打はバンカー横よりもやや手前の方がベター。
第2打は場所によってはフックが冴えます。
木を超えるよりもよける方がずっと楽です。

〈PRO-Ⅱ〉 16

バンカーと木では好みが別れるところ、パーねらいであれば右回りがおすすめ。
左側りでもバーディーはなかなか難しいところ

<PRO-1>

OUT

1 2 3 4 5

6 7 8 9

IN

10 11 12 13 14

15 16 17 18

〈PRO－2〉

OUT

1 2 3 4 5

6 7 8 9

IN

10 11 12 13 14

15 16 17 18

(4) ビジュアルコース

〈基本コンセプト〉 アルバトロスに奇抜さを求めるプレイヤーのために視界的なおもしろさに力点を置いて設計されたコースです。<PHOTO>コースは人物（9ホール）と動物（9ホール）から構成されています。<SPACY>コースはSFタッチの画面構成で他のコースとはまたひと味違ったゴルフプレイがお楽しみいただけます。

〈特　　　長〉 打球のコースの決定に慎重さが要求されます。コース選択を誤まると大タタキが出てスコアが乱れます。ホールごとに難易度が違うのと、時には相当なテクニックが要求されます。

■ワンポイントアドバイス

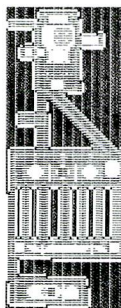
ジョン・F・ケネディ（PHOTO 8）

ティーそばの木をいかにクリアするかが鍵、9番アイアン・バックスピン・全開がおずすめといったところ、小さく刻んで手堅くここはほとんどパーはとれません。

ゾウ(PHOTO 11)

細長いコースですが地道なショットが出れば大タタキをすることはありません。グリーンそばの木々に要注意。

ステーション（SPACY 3）

第1ショットの第1バウンド地点が大切です。風次第ではホール・イン・ワンの可能性も

コロニー（SPACY 18）

横方向のコントロールテクニックが要求されるコース、第1打で距離をかせいでおかないと第2打が苦しくなります。

〈PHOTO〉

OUT
1. 聖徳太子
2. アイン・シュタイン
3. マリリン・モンロー
4・モナリザ
5. チャップリン
6. 毛沢東
7. エルビス・プレスリー
8. ジョン・F・ケネディ
9. ベートーベン
IN
10. コアラ
11. ゾウ
12. トラ
13. クマ
14. キリン
15. ネコ
16. シマウマ
17. パンダ
18. フラミンゴ

〈SPACY〉

OUT

1. サンダー

2. Wサンダー

3. ステーション

4. ショック

5. トリプル・サンダー

6. ナロウ

7. ショック・アングル

8. ディスタンス

9. ワインディング

10. ダンク・ショット

11. インベーダー

12. スクウェア

13. Wトライアングル

14. シャープアングル

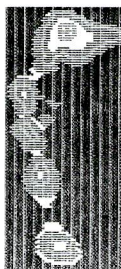
15. スピン

16. ポート

17. ソリッド

18. コロニー

(5) ワールドコース

〈基本コンセプト〉 コースの中に世界各地のおもしろい地形をアレンジすることに力点をおいて作り上げました。島・大陸・湖等の輪郭を忠実に再現することに合わせて、ゴルフコースとしてのタクティクスもふんだんに設定しました。

〈特　　　長〉 プレイヤーの皆様になじみのある形のコースがたくさん出てきますから飛行機に乗って世界一周の旅でも楽しむつもりでプレイして下さい。

■ワンポイントアドバイス

フィリピン諸島
(ARC 1)

このホールはちょっとムリをすれば簡単にOBとなります。2、3本の木の壁なら9番・下・全開あたりでクリアできるはず。ドライバーはあまり使わない方が……

ハワイ諸島
(ARC 15)

このホールには、ちょっとしたトリックがあります。うまく見ぬけた方はパーがとれるかもしれません。

日本
(ANTAC 9)

難しそうに見える割にはやさしいコース、問題はティーの上のOBをいかにクリアするか、第1打でウッドはお勧めできません。パーがとれたら文句なし。

ワールド
(ANTAC 18)

第1打をどこに落とすかがカギ、このホールは10打以内で回れたら自慢できます。ノーOBではなかなか手強いホール、なにしろワールドですから南米まわりが正解か?

〈ARC〉

OUT

1. フィリピン諸島

2. カリフォルニア半島

3. イギリス

4. ボルネオ島

5. サウジアラビア

6. マダガスカル島

7. イタリア

8. グァム島

9. アフリカ

IN

10. ニューギニア島

11. カナダ

12. セイロン島

13. 台湾

14. 朝鮮半島

15. ハワイ諸島

16. フロリダ半島

17. 南極大陸

18. チリ

〈ANTAC〉

OUT

1. キューバ島　2. オーストラリア　3. ビクトリア　4. アメリカ合衆国　5. ジャワ島

6・スマトラ島　7. 南米大陸　8. ニカラグア　9. 日本

IN

10. オペリオル湖

11. 黒海

12. ヒューロン湖

13. エリー湖

14. ミシガン湖

15. バルト海

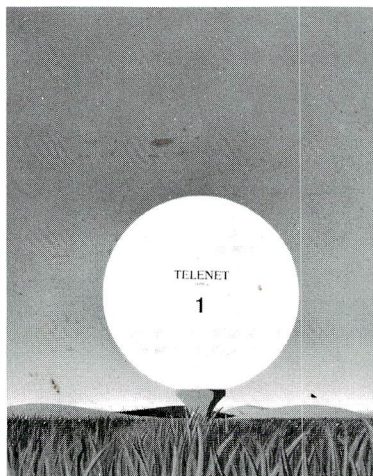
16. カスピ海

17. オンタリオ湖

18. ワールド

(6) 名門コース

〈基本コンセプト〉 実在するゴルフクラブのコースを極限まで忠実に再生することを追求しました。コース上の微妙なアンジュレーションはもちろん、グリーン・ティーや実在する木の高さに致るまで正確にシュミレートしました。

〈特　　　長〉 日本国内の実在する名門ゴルフコースのコレクション・シリーズです。実戦で役に立つ理論テクニックを磨くのに抜群の威力を発揮します。

制作・発売元 株式会社 日本テレネット
〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号・207号